



CHAMPIONNAT DES A.S.

2026/2027

REGLEMENT

1 – REGLES GENERALES

Compétition ouverte à toutes les A.S. et E.S.B qui peuvent présenter une équipe d'un minimum de 7 joueurs et/ou joueuses de 3^{ème} et de 4^{ème} divisions, de -18 ans (sous réserve de non compétition jeunes à la même date et assimilés 3^e division), dont 3 joueurs ou joueuses possédant une licence de 4^{ème} division.

Les A.S. et E.S.B. peuvent engager plusieurs équipes en remettant la liste des joueurs de chaque équipe. Ces listes doivent comprendre un minimum de 10 joueurs, les joueurs de l'A.S. et E.S.B. non inscrits sur une liste peuvent en cours de saison être rajoutés sur la liste d'une équipe, pendant la phase de poule uniquement. Les joueurs inscrits sur une liste ne peuvent en aucun cas participer ensuite avec une autre équipe.

Il est demandé aux capitaines d'équipe de vérifier la régularité des licences (visa médical, photo, tampon AS) à chacune des rencontres, principalement lors de la première.

Le caractère sportif voudrait que les joueurs ne participent qu'à un championnat (A.S. 3^{ème} et 4^{ème} Divisions ou Compétition Nationale). A tout le moins il ne sera pas accepté qu'un joueur ou une joueuse participe à deux compétitions le même jour (Championnat des clubs sportifs et A.S. 3-4).

2 – DEROULEMENT DES RENCONTRES

Pour chaque rencontre, l'équipe doit être constituée d'au moins SEPT joueurs dont TROIS au moins possédant une licence de 4^{ème} division. Si seulement 6 ou 5 joueurs sont présents, la rencontre peut se disputer sous réserve que la règle des 3 joueurs de 4^{ème} division minimum prévue ci-dessus soit remplie obligatoirement. Les épreuves où l'équipe ne peut aligner de joueurs sont perdues par 13 à 0 (1^{er} et 3^{ème} tour) ou 10 à 0 (2^{ème} tour) et il n'est pas autorisé de remplacement en cours de partie.

La composition de l'équipe et la répartition des joueurs à chaque tour doivent faire l'objet d'une attention particulière : présence de 3 joueurs au moins de 4^{ème} division sur les jeux aux 1^{er} et 3^{ème} tours, d'un pointeur et d'un tireur de 4^{ème} division lors des épreuves de point et tir. Un joueur ne peut à la fois participer au point et au tir ciblé. Ces dispositions ne peuvent pas souffrir de dérogation et/ou d'arrangement et ce même si une formation se présente avec moins de 7 joueurs.

La communication des différentes fiches (résultats et composition de chacune des formations qui se rencontrent) trouve là toute l'importance qu'il y a à les remplir avec la plus grande attention, contribuant à un suivi (et un contrôle) à posteriori.

Application du règlement technique international. Dans le cas des matches en temps limité, 1 heure 30 ici, à la fin du temps réglementaire le score est acquis (pas de mène supplémentaire). S'il y a égalité dans une partie, le match est nul et les points sont partagés. La rencontre se joue **en 36 points** (12 au 1^{er} tour, 12 au 2^e tour, 12 au 3^e tour).

ORDRE DES EPREUVES

Les rencontres se déroulent en trois tours :

Premier tour : en 13 points ou 1 h 30

- 1 quadrette : **4** points au vainqueur ou **2** à chaque équipe si match nul,
- 1 doublette : 4 points au vainqueur ou 2 à chaque équipe si match nul,
- 1 tête-à-tête : 4 points au vainqueur ou 2 à chaque équipe si match nul.

Deuxième tour

- 3 épreuves de point, 2 points au vainqueur de chaque épreuve ou 1 si match nul,
- 3 épreuves de tir, 2 points au vainqueur de chaque épreuve ou 1 si match nul.

Pour ce deuxième tour, chaque équipe doit présenter trois joueurs pour l'épreuve de point (dont au minimum un joueur possédant une licence de 4^{ème} division) et trois joueurs **différents** (dont au minimum un joueur possédant une licence de 4^{ème} division) pour l'épreuve de tir.

Troisième tour : en 13 points ou 1 h 30

- 1 quadrette : **4** points au vainqueur ou **2** à chaque équipe si match nul,
- 1 doublette : 4 points au vainqueur ou 2 à chaque équipe si match nul,
- 1 tête-à-tête : 4 points au vainqueur ou 2 à chaque équipe si match nul.

Exercices de tir et de point

- **Chaque épreuve oppose deux joueurs** qui jouent alternativement deux boules.
- **Chaque joueur dispose de dix boules** et en joue deux successivement sur chaque cible. Le joueur est autorisé à franchir la ligne de pied de jeu et celle des 12,5 m tant qu'il n'a pas pris sa boule de jeu.
- **Epreuve de point** : cinq cibles matérialisées par un cercle de 1,40 m de diamètre tracé sur le sol à l'intérieur du rectangle réservé aux vétérans. Chaque boule jugée « bonne » donne 1 point, un biberon donne 2 points (sera considéré comme biberon toute boule située à au maximum 0,50 mm du but). La boule qui déplace le but de plus de 50 cm et reste dans le cercle donne 1 point, même s'il y a biberon.
- **Epreuve de tir** : cinq cibles placées à l'intérieur du rectangle réservé aux vétérans. Quatre boules dans les angles à 0,70 m des lignes. Les joueurs opposés tirent sur le même jeu avec comme objectif de faire sortir la boule-cible ou le but, à l'extérieur de cibles matérialisées sur le terrain par des cercles de 1,40 m de diamètre tracés sur le sol à l'intérieur du rectangle des vétérans. Le centre de la boule-cible de 100 mm pour les cibles 1, 2, 3, 4, ou du but de la cible 5, est placé :
 - Cibles 1 et 3 : à 0,70 m de la ligne latérale gauche et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum prévue,

- Cibles 2 et 4 : à 0,70 m de la ligne latérale droite et à 0,70 m de la 1^{ère} ligne ou de la ligne maximum prévue,
- Cible 5 : au centre du rectangle de validité du but dans le cadre vétéran.

5 boules d'échauffement sont accordées aux joueurs. Pour chaque épreuve de point et chaque épreuve de tir un tirage au sort permet au gagnant de choisir de débiter ou non.

Pour s'assurer de la validité du tir, la raie de tir est tracée devant chaque cible. Les deux joueurs tirent, l'un après l'autre, deux boules sur chaque cible puis passent à la suivante quel que soit le résultat.

Le tir permet de marquer quand la boule-cible ou le but, régulièrement frappé, sort du cercle. La boule ou le but, seulement déplacé dans la cible, n'est pas comptabilisé.

Score : chaque boule donne 1 point, un carreau dans la cible donne 2 points, le but donne 2 points.

CLASSEMENT

Chaque rencontre donne à une équipe :

- 3 points si elle est gagnée,
- 2 points si elle est nulle,
- 1 point si elle est perdue,
- 0 point en cas de forfait

Pour départager deux équipes à égalité en match éliminatoire (20 – 20) il est procédé comme suit :

Sur une cible de point placée au centre du rectangle de 5 mètres, sera jouée une série supplémentaire de 5 boules au point par 5 joueurs différents de chaque équipe et sur une boule cible de tir, également placée au centre, 5 boules de tir par 5 joueurs différents de chaque équipe. Renouvelée éventuellement en cas de nouvelle égalité.

Un même joueur pouvant participer au point et au tir.

L'équipe qui doit jouer en premier est désignée par tirage au sort. Un joueur de chaque équipe joue alternativement. Les capitaines donnent à l'arbitre la liste des participants dans l'ordre où ils vont passer.

EN CAS DE FORFAIT LE RESULTAT EST DE 36 A 0

En cas de forfait pour une rencontre, la formation concernée (et par-là tous les joueurs ayant participé lors des différents matchs joués) ne sera pas exclue pour la saison suivante.

3 – ORGANISATION DES RENCONTRES

A – Phase qualificative

Les rencontres se déroulent durant le week-end, du vendredi au dimanche, avec comme base le samedi, à des heures fixées en commun accord entre les formations concernées et selon avec le Président de la Société accueillante, si nécessaire.

Les clubs n'ayant que deux jeux couverts devront effectuer leur rencontre d'hiver en début d'après-midi, ou commencer le matin.

En cas de changement de date de rencontre pour une raison majeure, le District devra en être informé préalablement et avoir donné son accord, et ce avant que la rencontre ait lieu.

Le report devra être prévu dès la demande de modification. En cas de désaccord le responsable du District est amené à décider si la rencontre doit avoir lieu ou pas à la date du calendrier, actant alors le forfait de l'équipe récalcitrante, Si le report est accepté il faudra impérativement jouer à la date prévue (sauf cas de force majeure).

En ce qui concerne les clubs présentant plusieurs équipes, tout ajout de joueur nouveau devra être notifié aux équipes du groupe et au District avant la rencontre à laquelle ce joueur participera.

B – Phase éliminatoire

Dans le cadre de la date « butoir », en cas de non-respect, élimination des deux équipes du championnat en cours.

C – Administration

Les documents à remplir par rencontre (composition de formations et fiche de résultats) sont à transmettre dans les deux jours suivant le match à **Jean-François AGOSTINI – 9, rue Bayard – 05000 GAP – Tél : 06.12.23.58.92 – mail : jfagostini04@gmail.com**

En cas de réclamations, les responsables devront consigner leurs observations au dos de la feuille de résultats et signer tous les deux. Le responsable du District prendra une décision administrative s'il y a lieu en la justifiant.

4 – CATEGORISATION

Le championnat des clubs n'est pas attributif de points sinon à partir de la phase nationale au mois de juillet.